COMMODORE 64

Theatre Europe

AMERSOFT

Theatre Europe

Ohjelman tekijä Alan Steel on jo kaksikymmentäviisi vuotta suunnitellut erilaisia strategiapelejä. Kuvaruututoteutuksessa avusti Ian Bird ja musiikissa David Dunn.

"Tämä ohjelma on omistettu kaikille maailman ihmisille siinä toivossa, etteivät pelin tapahtumat koskaan toteutuisi todellisuudessa."

Alan ja ystävät

KIRJAPAINO E. KURONEN KY.
HELSINKI 1985

SISÄLTÖ

1. ESITTELY

Useimpien arcade-tyyppisten pelien pelaaminen vaatii vain latausohjeiden lukemisen. Pelin säännöt oppii peliohjaimeen tarttumalla.

Theatre Europe on toisenlainen peli. Se ei ole kuitenkaan monimutkainen, mutta peliä oppii käyttämään helpommin ja nopeammin lukemalla tämän ohjekirjan huolellisesti läpi.

Theatre Europe esittää Euroopassa tapahtuvan kuvitellun sodan 30 ensimmäistä päivää. Pelaaja voi olla joko NATON:n tai Varsovan liiton joukkojen komentaja. Komennossasi on ilma- ja maajoukkoja, joita tuet tekemällä strategisia ydiniskuja tai käyttämällä kemiallisia aseita.

Varsovan liiton joukkojen komentajan tehtävänä on poistaa Pohjois-Atlantin sopimusliiton (NATO) joukkojen keskitysten aiheuttama uhka. Tavoite saavutetaan miehittämällä Länsi-Saksa.

NATO:n komentajan on pysäytettävä Varsovan liiton joukkojen eteneminen Euroopassa.

2. LATAUS

Kasetti:
Varmista, että nauha on kasetilla kelattu alkuun. Laita kasetti nauha-asemaan. Kytke peliohjain porttiin 2. Paina SHIFT- ja RUN/STOP-näppäimiä samanaikaisesti. Näyttöön tulee teksti: "PRESS PLAY ON TAPE". Paina nauha-aseman PLAY-näppäintä. Ohjelman lataus kestää muutaman minuutin. Aloita lataaminen uudestaan alusta, jos näytölle tulostuu virheilmoitus.

Levyke:
Laita levyke levykeasemaan ja kirjoita LOAD "*",8. Ohjelman latauduttua kokonaan koneen muistiin kirjoita RUN.

3. ALOITUS

Opit pelaamisen helpoimmin seuraavan esimerkkipelin avulla. Tee ensimmäisellä kerralla ohjeiden mukaan. Kun ohjelma on latautunut koneen muistiin, näytöllä on teksti "PRESS N FOR N.A.T.O. PRESS W FOR WARSAW PACT". Paina N-näppäintä. Tällöin

olet NATO:n komentaja. W-näppäimen painalluksella pääset Varsovan liiton joukkojen komentajaksi.

Näytölle tulee teksti "PRESS 1, 2 OR 3 TO SELECT GAME LEVEL". Numeronäppäimillä valitaan pelitaso. Paina 1-näppäintä. Tekstillä "PRESS A FOR ACTION SCREENS. PRESS N FOR NONE" kysytään haluatko toimintatilan (A) vai et (N). Paina A-näppäintä. Seuraavaan kysymykseen paina P-näppäintä.

4. KARTTA

Näet näytöllä Euroopan kartan. Ylin, keltainen rivi on TEKSTIRIVI, jolla annetaan tietoja pelin vaiheista. Rivillä lukee "N.A.T.O MOVEMENT PHASE" eli NATO SIIRTOVUORO. Se kertoo, että NATO:n joukkoja voidaan siirrellä.

Tekstirivin alapuolella on punainen suorakulmio, jossa lukee DEFCON 5. DEFCON tarkoittaa kuinka lähellä olemme täysimittaista ydinhyökkäystä. DEFCON 1 merkitsisi sitä, että ydinohjukset on juuri laukaistu. DEFCON:in vieressä oleva DAY-ruutu kertoo monesko harjoituspäivä on menossa.
Kartassa Ruotsin kohdalla on valkoinen kohdistin. Kohdistinta tarvitaan tehtäessä siirtoja ja hyökkäyksiä. Kohdistinta liikutetaan peliohjaimella. Vasemmassa ylänurkassa oleva valkoinen REPORT BOX, esittää minkä armeijayksikön päällä kohdistin on ja sen vahvuuden. Vahvuudessa ARM merkitsee jalkaväkeä, AIR ilmatukea ja SUP huoltoyksiköitä. Seuraavassa kartan värien merkitys:

SYMBOLI	VÄRI	MERKITYS
Varjostus	Ruskea	Vuori, vuoristo
Viiva	Harmaa	Valtioraja
Risti	Vaihteleva	Pääkaupunki
Ympyrä	Sininen	NATO:n yksikkö
Ympyrä	Punainen	Varsovanliiton -..-
Ympyrä	Keltainen	Puolueeton -..-

5. YKSIKÖIDEN SIIRTO

Aseta kohdistin jonkin NATO:n yksikön päälle ja paina peliohjaimen tulitusnäppäintä. Kohdistin muuttuu vihreäksi. Väri ilmoittaa, että yksikkö on valmis liikkumaan. Kohdistimen liikkumavara

kuvaa yksikön mahdollista liikkuma-aluetta. Paina tulitusnäppäintä uudestaan, kun kohdistin on siinä kohdassa, johon haluat siirtää yksikön. Kohdistin muuttuu valkoiseksi ja yksikkö siirtyy haluamaasi kohtaan kartalla. Yksikön ympyrän keskelle tulee musta piste osoittamassa, että yksikköä on jo siirretty. Kukin yksikkö voi siirtyä vain kerran kullakin kierroksella. Tavallinen yksikkö ei voi siirtyä toisen yksikön päälle eikä merelle. Vuoristossa siirtyminen on normaalia hitaampaa, siksi vuoristossa liikkuva yksikkö voi siirtyä vain joka toisella kierroksella.

Paina välilyöntinäppäintä halutessasi siirtyä seuraavaan vaiheeseen.

6. HYÖKKÄYS

Tekstirivillä lukee nyt "N.A.T.O ATTACK PHASE" (NATO:n hyökkäysvaihe). Jos haluat hyökätä, aseta kohdistin hyökkäävän yksikkösi päälle ja paina peliohjaimen tulitusnäppäintä. Tällöin kohdistin muuttuu vihreäksi. Kohdistimen liikkuma-alue osoittaa jälleen sen kuinka pitkälle yksikkö voi hyökätä. Sijoita vihreä kohdistin sen vastustajan yksikön päälle, jonka kimppuun hyökkäät, ja paina tulitusnäppäintä. Molemmat yksiköt merkitään mustalla pisteellä, osoituksena, että ne osallistuvat taisteluun. Omia yksiköitäsi vastaan et voi hyökätä, mutta useampi kuin yksi yksikkösi voi hyökätä saman vihollisyksikön kimppuun.

Paina välilyöntinäppäintä halutessasi siirtyä seuraavaan vaiheeseen.

7. TOIMINTATILA

Seuraavat ohjeet pätevät vain, jos olet valinnut pelin alussa toimintatilan painamalla A-näppäintä. Jos painoit N-näppäintä, jatka osasta KARTTAHYÖKKÄYKSET.

Tekstirivillä pyydetään valitsemaan taistelu (SELECT BATTLE). Siirrä kohdistin jonkin hyökkäävän yksikkösi päälle (merkitty mustalla pisteellä) ja paina tulitusnäppäintä. Paina välilyöntinäppäintä, jos et halua tällä kierroksella nähdä taistelua tai jos sinulla ei ole hyökkääviä yksiköitä.

Kuvaruutuun tulee kuva horisonttia kohti etenevistä joukoistasi. Vastustaja on asemissa lähellä horisonttia, mahdollisesti myös näkymättömissä sen takana. Voit edistää hyökkäystä tuhoamalla

vastustajan joukkoja ohjuksillasi. Ohjus laukaistaan painamalla tulitusnäppäintä ja ohjataan maaliin siirtämällä tähtäin (valkoinen neliö) peliohjaimella maalin päälle. Kaikki kuvaruudulla näkyvät lentokoneet ovat vastustajan koneita, joita voit pudottaa samoilla ohjuksilla. Riippuen tuhoamiesi vastustajan joukkojen määrästä saat kertoimen, joka vaikuttaa kaikkiin hyökkäyksiisi kuluvalla kierroksella. Jokainen ohjus vaikuttaa kertoimeen, joten koeta olla tuhlailematta niitä. ALKEISTAKTIIKKA-osassa kerrotaan tästä enemmän.
Toimintatilasta siirrytään automaattisesti seuraavaan vaiheeseen.

KARTTAHYÖKKÄYKSET

Näytössä on Euroopan kartta, jolla taistelevat joukkosi erottuvat välkkyvinä. Tuhotut yksiköt poistuvat kartalta. Osa yksiköistä saattaa joutua perääntymään tässä vaiheessa.

8. TÄYDENNYSVAIHE

Tekstirivillä lukee "N.A.T.O REBUILD PHASE ARM 1." (NATO:n täydennysvaihe, jalkaväkeä yksi yksikkö). Kaikki yksikkösi saavat nyt numeron. Siirrä kohdistin jonkin yksikkösi päälle. Vasemmassa ylänurkassa olevassa REPORT BOX:issa näkyy yksikön nimi ja sen alla ARM-kohdassa sen jalkaväen vahvuus. Paina tulitusnäppäintä, jolloin täydennysyksikkö siirtyy kohdistimen osoittamaan joukkoyksikköön. Tekstirivillä lukee nyt ARM 0. Paina välilyöntinäppäintä jaettuasi kaikki jalkaväen täydennysyksiköt.

Voit lisätä tekstirivillä näkyvän vahvistuksen mihin yksikköihin tahansa. Ensimmäisenä päivänä vahvistus on yksi yksikkö. Vastaavasti vahvistetaan yksiköittesi ilmatukea. Paina välilyöntinäppäintä jaettuasi kaikki ilmavoimien täydennysyksiköt. Seuraava vaihe on tarvikkeiden jako (SUP.) Pelin mukana tulevassa karttalehdessä on oikealla puolella NATO:n täydennysten saapumisaikataulu (REINFORCEMENT SCHEDULE). Huomaa, että ilmatuen täydennykset on lueteltu TAC AIR-sarakkeessa. Sarakkeessa AIR on ilmavoimien täydennykset.

Täydennyksiä ei voi säästää. Täydennykset menetetään, jos niitä ei käytetä sillä kierroksella, jolla ne saapuvat. Minkään joukkoyksikön ARM, AIR tai SUP-arvo ei voi olla enintään 9.

Paina välilyöntinäppäintä halutessasi siirtyä seuraavaan vaiheeseen.

9. ILMAVOIMAT

Tässä vaiheessa voidaan antaa ilmayksiköille jokin tehtävä tai siirtää se reserviin. Ilmavoimille saapuvat täydennykset siirtyvät automaattisesti reserviin heti niiden saavuttua. Ilmavoimien täydennyksiä ei siis menetetä vaikka niitä ei käytettäisi samalla kierroksella kokonaan.
Ilmavoimien reservien määrä näkyy näytön oikeassa yläkulmassa. Näytössä on myöskin ne tehtävät, jotka voidaan määrätä ilmavoimillesi ja kuhunkin tehtävään määrättyjen yksiköiden lukumäärä. Tekstiosoitin osoittaa yksiköiden siirtoa resevistä (FROM RESERVE) tehtäviin. Kohdistin siirretään peliohjaimella sen tehtävän kohdalle, johon halutaan lisätä yksiköitä. Kullakin tulitusnäppäimen painalluksella siirtyy yksi yksikkö reservistä kyseiseen tehtävään. Paina välilyöntinäppäintä sijoitettuasi ilmayksiköt haluamallasi tavalla.

Tekstiosoittimessa lukee nyt reserviin (TO RESERVE). Voit siirtää vastaavasti kuin edellä ilmayksiköitä jostain tehtävästä takaisin reserviin osoittamalla kohdistimella mistä tehtävästä ja painamalla kerran tulitusnäppäintä kutakin siirrettävää yksikköä kohden. Yksiköitä ei voi siirtää suoraan tehtävästä toiseen, vaan niiden on kuljettava reservin kautta, joten siirto toiseen tehtävään vie aina kaksi kierrosta. Ilmavoimiin kannattaa kiinnittää erityistä huomiota, sillä vain sen avulla voidaan saavuttaa hyviä tuloksia pelissä.

Kuhunkin tehtävään määrättyjen yksiköiden lukumäärän ilmoittava luku voi olla useamman värinen. Sen väri kertoo sinulle vastustajan samassa tehtävässä toimivien yksikköjen määrän. Vihreä numero osoittaa, että olet määrännyt kyseiseen tehtävään enemmän joukkoja kuin vastustajasi. Keltainen numero osoittaa, että yksiköitä on yhtä monta ja punainen puolestaan osoitaa sen, että vastustajalla on enemmän yksiköitä määrättynä siihen tehtävään. Huom! Tämä pätee vain pelitasolla 1. Muita tasoja koskien katso kohtaa Edistynyt peli.

Pelitasolla 1 ilmavoimille voidaan määrätä vain neljä erilaista tehtävää:

ILMAHERRUUS (AIR SUPERIORITY) -tehtävään määrätyt ilmavoimien yksiköt pyrkivät saavuttamaan ilmaherruuden taistelukentän (Eurooppa) yllä. Tehtävä on erittäin tärkeä, sillä se vaikuttaa kaikkien muiden toimenpiteiden menestyksellisyyteen.

VASTAISKU (COUNTER AIR) -tehtävään määrätyt yksiköt yrittävät tuhota vastustajan lentokenttiä. Lentokenttien ja maassa olevien koneiden tuhoaminen edistää ilmaherruuden saavuttamista.

MAALIIKENTEEN HÄIRINTÄ (INTERDICTION) -tehtävän tarkoituksena on tuhota vastustajan maanteitä, siltoja ja rautateitä. Jos onnistut tehtävässä, myöhästyvät vastustajalle saapuvat täydennykset.

ILMATIEDUSTELU (AIR RECONNAISSANCE) -tehtävällä hankitaan tietoja vastustajan joukkojen vahvuuksista. Mitä enemmän yksiköitä on määrätty tähän tehtävään sitä tarkempia saatavat tiedot ovat.

10. ERIKOISTEHTÄVÄT

Voit jättää tämän osuuden väliin painamalla N-kirjainta. Pelitaso 1 voidaan pelata ilman erikoistehtäviä.

STRATEGINEN KEMIALLINEN HYÖKKÄYS (STRATEGIC CHEMICAL LAUNCH) -tehtävässä käytetään kemiallisilla kärjillä varustettuja ohjuksia (GAS). Ohjusten maalina on vastustajan teollisuuskaupungit. Vastustaja saattaa vastata kemialliseen hyökkäykseen ydinasehyökkäyksellä.
STRATEGINEN YDINHYÖKKÄYS (STRATEGIC NUCLEAR LAUNCH) laukaistaan painamalla f1-funktionäppäintä. Hyökkäyksen toteutumiseksi sinulta kysytään varmistuskoodia (NUCLEAR AUTHORISATION CODE). Jos annat väärän koodin menetät tämän pelivaiheen. Koodi voidaan antaa vain kerran jokaisessa pelissä. Annettuasi oikean koodin valitset hyökkäyksen tavan liikuttamalla peliohjaimella kontrollinuolta ja vahvistat valinnan painamalla tulitusnäppäintä.

Erilaiset ydinhyökkäysmahdollisuudet:

NORMAALI VALMIUSTILA (STANDBY).
Hyökkäystä ei suoriteta, peli jatkuu seuraavasta vaiheesta.

STRATEGINEN HYÖKKÄYS (STRATEGIC LAUNCH).
Hyökkäys suoritetaan tutkan avulla haluttuun maaliin.

SUUNNITELMA TÄYSTUHO (FIRE-PLAN WARM PUPPY)
Hyökkäyksessä laukaistaan suurin osa ohjuksistasi useisiin eri kohteisiin. Vastustajan vastatoimet tulevat olemaan äärimmäiset. Sinua on varoitettu.

Pelitasolla 1 ei tarvitse välittää viittauksista REFLEX SYSTEM:iin eikä sitä saa kytkeä toimintaan. Kullakin kierroksella voidaan hyökätä vain kerran.

Paina välilyöntinäppäintä halutessasi siirtyä seuraavaan vaiheeseen.

11. TUTKA

Tutkassa näet omat ja vastustajan ohjushyökkäykset. Jos olet valinnut strategisen ydinhyökkäyksen on näytöllä myös hyökkäyskohdistin. Siirrä peliohjaimella hyökkäyskohdistin haluamasi kohteen päälle ja paina tulitusnäppäintä. Strategista ydinhyökkäystä ei voi tehdä ystävälliseen tai puolueettomaan kaupunkiin.

Jos vastustajasi lähettää ohjushyökkäyksen, "tracking"-kohdistin osoittaa tutkan pinnalla vieraita ohjuksia ja oletettuun kohteeseen ilmestyy "IP"-kohdistin. REPORT BOX:issa näet kohteen nimen. Vastustajan laukaistessa TÄYSTUHON ei kumpaakaan kohdistinta tule näyttöön.

12. VASTUSTAJAN (TIETOKONE) VUORO

Seuraavaksi vastustaja käy lävitse samat vaiheet. Näytössä näkyvät vastustajan hyökkäysvaihe sekä sen suorittamat yksiköiden siirrot. Toimi seuraavasti jos olet valinnut TOIMINTATILAN:

> Siirrä kohdistin jonkin hyökkäyksen kohteena olevan yksikkösi (musta piste) kohdalle ja paina tulitusnäppäintä. Toimintatilassa sinä olet nyt puolustuskannalla. Kaikki panssarivaunut ja lentokoneet kuuluvat vastustajan joukoille. Pyrit pysäyttämään hyökkäyksen tuhoamalla vastustajan yksiköitä. Toimi samoin kuin edellisessä toimintakentässä. Ainoa ero on vastustajan sijainnissa.

Jos vastustaja päättää käyttää jotain kohdan 10 hyökkäyksistä, näet sen heti vastustajan vuoron alussa. Jos olet itsekin valinnut saman tapaisen hyökkäyksen, näkyvät molemmat samanaikaisesti tutkan näytössä.

13. ALKEISTAKTIIKKA

Pelitasolla 1 kannattaa pidättäytyä käyttämästä kohdassa 10 mainittuja hyökkäysmahdollisuuksia. Menetät hyökkäyksellä mahdollisesti saavuttamasi edun, sillä vastustajasi vastaa hyökkäykseesi lähettämällä ydinasehyökkäyksen. NATO:n komentajana sinun tulee puolustaa Länsi-Saksaa, ei lähteä valloittamaan Moskovaa.

Älä anna minkään joukkoyksikkösi ARM-arvon vähetä nollaan, muuten yksikkö tuhoutuu, jos sen kimppuun hyökätään. Joukkoyksikön tuhoutuessa menetät sen kaikki varusteet, ilmatuen jne.

Toimintatilassa saatat onnistua saamaan ison hyvityskertoimen lähettämällä kaikki ohjuksesi heti kohteisiinsa, mutta se tyhjentää samalla joukkoyksikön asevaraston.

Pyri voittamaan ilmavoimillasi taistelu ilmatilan herruudesta, mutta älä anna ilmatiedusteluyksiköiden määrän pudota nollaan.

14. PELITILANTEEN TALLENNUS, LATAUS JA LOPETUS

Liikkumavaiheen (MOVEMENT PHASE) alussa voit lopettaa pelin painamalla f1-näppäintä. Tämän jälkeen voit aloittaa pelin alusta painamalla R-näppäintä tai tallentamalla pelitilanteen S-näppäimellä. Laita kasetti kasettiasemaan ja paina C-näppäintä, jos haluat tallentaa samalle kasetille useamman kuin yhden pelitilanteen. Kirjoita muistiin kasettinauhurin nauhalaskimen lukema, paina nauhurin RECORD- ja PLAY-näppäimiä yhtä aikaa. Näyttö tyhjenee tallennuksen ajaksi.

Kun haluat ladata nauhalta aikaisemmin tallennetun pelitilanteen, lataa ensin itse peli tavalliseen tapaan. Valitse pelin tasoksi ja nopeudeksi 1. Paina B-näppäintä ja laita tallennetun pelin sisältävä kasetti kasettiasemaan. Varmista, että nauha on kelattu oikealle kohdalle. Paina C-näppäintä ja nauhurin PLAY-näppäintä. Tallennettu pelitilanne latautuu ja käynnistyy automaattisesti.

Levykkeellä pelitilanteelle annetaan jokin nimi. Peli ladataan antamalla tämä nimi latauskäskyn jälkeen.

HUOM! Älä tallenna pelitilannetta alkuperäiselle ohjelmakasetille tai levykkeelle! Muista käyttää alustettua levykettä tai tyhjää kasettia.

15. EDISTYNYT PELI

Seuraavat kohdat koskevat vain pelitasoja 2 ja 3 sekä Varsovan liiton komentajaa.

LIIKKUMINEN
Kaksi joukkoyksikköä voi vaihtaa keskenään paikkaa, jos kumpikaan yksikkö ei ole liikkunut kuluvalla kierroksella. Valittuasi kohdistimen avulla toisen yksiköistä siirrä kohdistin toisen yksikön päälle ja paina tulitusnäppäintä.

KEMIALLISET ASEET (CHEMICAL RELEASE)
Yksiköiden siirto -vaiheen jälkeen tekstirivillä lukee "ENTER CHEMICAL RELEASE CODE OR PRESS N" (Anna kemiallisten aseiden käyttökoodi tai paina N-näppäintä). Halutessasi käyttää kemiallisia aseita paina Y-näppäintä. Joukko-osastosi saavat nyt kemialliset aseet käyttöönsä. Kemialliset aseet aiheuttavat vastustajalle suuremmat tappiot ja antavat sinulle hyvän hyökkäyskertoimen. Annettuasi valtuutuksen kemiallisten aseiden käyttöön et voi enää perua sitä. Aseita käytetään sodan loppuun asti. HUOM! Kemiallisten aseiden käyttö on kielletty kansainvälisin sopimuksin.

HYÖKKÄYKSEN MURTAMINEN (ASSAULT-BREAKER)
Hyökkäyksen murtamisella tarkoitetaan ilmahyökkäystä, jossa ilmataisteluyksikkösi hyökkäävät vastustajan maavoimien yksiköiden kimppuun. Seuraava on voimassa vain, jos hyökkäyksen murtamiseen on määrätty vähintään yhdeksän ilmavoimien yksikköä:

> Ennen hyökkäysvaihetta tekstirivillä lukee "SELECT ASSAULT-BREAKER TARGET" (Valitse hyökkäyksen murtamisen kohde). Aseta kohdistin (AB) sen vastustajan joukkoyksikön päälle joka on murtamisen kohteena ja paina tulitusnäppäintä. Vastustajalle aiheuttamasi tappiot näet joukkoyksikön ARM-arvosta. Myös tehtävään osallistuneet ilmavoimien yksikkösi kärsivät menetyksiä. Kutakin kierrosta kohden voit käyttää ain kerran hyökkäyksen murtamista.

VARSOVAN LIITON ERIKOISJOUKOT
Varsovan liitolla on kaksi erikoisjoukkoyksikköä, 1. Laskuvarjoyksikkö (1. Airborne Army) ja 1. Merijalkaväkiyksikkö (1. Amphibious Army).

> 1. Merijalkaväkiyksikkö pystyy liikkumaan merellä. Pelin alussa yksikkö on merellä ja voi tarvittaessa jäädä sinne koko pelin ajaksi. Rantauduttuaan yksikkö

ei voi enää palata merelle. Joukkoyksikkö muuttuu tavalliseksi maavoimien yksiköksi.
1. Laskuvarjoyksikkö kykenee siirtymään joukkojenkuljetuskoneilla vastustajan linjojen taakse. Joukkoyksikön ensimmäisellä siirrolla se voidaan kuljettaa lentokoneilla; jonka jölkeen yksikkö muuttuu tavalliseksi jalkaväkiyksiköksi.

Merijalkaväki ei voi ottaa täydennyksiä vastaan merellä eikä Laskuvarjoyksikkö ennen kuin se on siirtynyt ensimmäisen kerran. Tämän jälkeen voidaan ainoastaan yksiköiden SUP-lukua nostaa. Yksiköt voivat toisin sanoen ottaa vastaan vain varustetäydennyksiä.

Varsovan liiton erikoisjoukkojen liikkumista rajoittavat useat tekijät, jotka havaitset pelin kuluessa.

ILMAVOIMAT
Hyökkäyksen murtaminen -toimenpide on selostettu jo aiemmin. Muut ilmavoimien erikoistoimenpiteet ovat seuraavat:

SYVÄISKU (DEEP STRIKE) pyrkii tuhoamaan vastustajan komentokeskuksen. Tällöin vastustajan täydennykset saattavat myöhästyä. Myös vastustajan hyökkäyksen murtamistoimenpiteet voivat loppua. Syväisku saattaa johtaa ydinasein tehtävään kostohyökkäykseen.

RAUTAKÄÄRME (IRON-SNAKE) -toimenpiteellä ilmavoimasi tuhoavat vastustajan rautatieverkon. Seurauksena saattavat vastustajan täydennykset myöhästyä tai jopa tuhoutua.

Pelitasoilla 2 ja 3 ilmayksikköjen numeroiden väri antaa edelleenkin tietoja vastustajan ilmavoimien vahvuudesta, mutta nyt osa tiedoista saattaa olla vääriä.

ERIKOISTEHTÄVÄT
Olet saattanut oivaltaa, että vastustaja voi käynnistää täysimittaisen ydinsodan omalla vuorollaan. Sinä voit vastata hyökkäykseen vasta omalla pelivuorollasi. Tällaista tilannetta ehkäisemään voit käyttää Refleksijärjestelmää (REFLEX-SYSTEM[1]). Annettuasi ydinaseiden käyttöön oikeuttavan koodin voit kytkeä Refleksijärjestelmän toimintaan. Refleksijärjestelmä käynnistää vastustajan ohjushyökkäyksen havaittuaan automaattisesti ydinhyökkäyksen. Refleksijärjestelmän heikkoutena on se, että se ei

pysty erottamaan kemiallista hyökkäystä ydinhyökkäyksestä. Voit varmasti mieltää ne vaarat, joita Refleksijärjestelmän käyttö aiheuttaa.

Refleksijärjestelmä kytketään painamalla f5-näppäintä SPECIAL MISSIONS -vaiheessa.

TAKTIIKKA
Varsovan liitto:

Muista, että tavoitteenasi on valloittaa Länsi-Saksa. Näyttävät hyökkäykset etelässä puolueettomiin maihin hukkaavat aikaa ja voimavarojasi. Vasta italialaisten joukkojen provokaatio puolueettomiin maihin kannattaa torjua viemällä joukkoja etelään.

Pelin alussa sinun pitäisi yrittää hyötyä mahdollisimman paljon siitä ylivoimasta, joka Varsovan liiton ilmavoimilla on ilmatilassa. Ajan kuluessa NATO:n joukot pystyvät nopeammin lisäämään ilmavoimiaan.

1 THEATRE EUROPE:n Refleksijärjestelmä toimii aivan kuten tietokoneohjattu puolustusjärjestelmä, joka parhaillaan saavuttaa suosiota Yhdysvaltain puolustusministeriössä Pentagonissa. Science Digest, March 1985.

16. KAUKOKIRJOITIN

Ydinhyökkäysten ja kemiallisten aseiden käytön yhteydessä näytölle ilmestyy kaukokirjoittimen (WARCOMP ONLINE) keltainen sivu. Kaukokirjoitin kertoo ydinhyökkäyksen kohteen ja tuloksen; CITY DESTROYED - kaupunki tuhoutunut tai CITY UNINHIBITABLE - kaupunki asumiskelvoton. Taktisten kemiallisten aseiden käytöstä vastustajan joukkoja vastaan kaukokirjoitin ilmoittaa mm. että siviiliuhrien määrää yritetään rajoittaa.

Kaukokirjoitinsivusta päästään takaisin painamalla välilyöntinäppäintä.

17. PELIN LOPPU

Peli loppuu, jos NATO pystyy puolustamaan menestyksellisesti koko kuukauden ajan tai Varsovan liitto saa valloitettua Länsi-Saksan. Näytössä ilmoitetaan kumpi osapuoli sai täytettyä tavoitteensa (NATO VICTORY tai WARSAW PACT VICTORY) sekä sinun komentajantaitosi prosentteina (YOUR COMMAND ABILITY %). Jos sinä olet valinnut ydinhyökkäyksen muodoksi Suunnitelma Täystuhon tai vastustajasi laukaisee täyden ydinhyökkäyksen, ei pelissä voita kumpikaan osapuoli. Suurin osa ihmiskunnasta menehtyy ydintalven seurauksena (PROBABLE ONSET OF NUCLEAR WINTER; END OF 20TH CENTURY CIVILISATION).

Uuden pelin voit aloittaa painamalla välilyöntinäppäintä.

18. YKSIKKÖLUETTELO

NATO:N JOUKKOYKSIKÖT	ARM	AIR	SUP
DANISH 1 CORPS	2	1	1
DUTCH 1 CORPS	2	1	2
BELGIUM 1 CORPS	3	2	2
BRITISH 1 CORPS	4	2	3
WEST GERMAN 1 CORPS	7	3	3
WEST GERMAN 2 CORPS	7	3	3
WEST GERMAN 3 CORPS	5	2	2
UNITED STATES 5 CORPS	9	4	5
UNITED STATES 7 CORPS	8	4	5
FRENCH 1 CORPS	3	2	3
FRENCH 2 CORPS	2	1	2
ITALIAN 2 CORPS	2	1	1
ITALIAN 4 CORPS	1	1	1
ITALIAN 5 CORPS	3	1	2

PUOLUEETTOMAT JOUKKOYKSIKÖT			
SWISS ARMY	2	2	1
AUSTRIAN ARMY	2	1	1
YUGOSLAVIAN 1 CORPS	2	1	1
YUGOSLAVIAN 2 CORPS	2	0	1

VARSOVAN LIITON JOUKKOYKSIKÖT			
3RD SHOCK ARMY	9	4	4
1st GUARDS TANK ARMY	8	4	4
3rd GUARDS TANK ARMY	6	3	3
4th GUARDS TANK ARMY	6	3	3
8th GUARDS TANK ARMY	4	3	3
2nd GUARDS ARMY	8	4	4
8th GUARDS ARMY	8	4	4
20th GUARDS ARMY	7	3	4
10th ARMY	4	2	2
16th ARMY	4	2	2
21st ARMY	3	1	2
28th ARMY	7	3	4
41st ARMY	6	3	2
1st AIRBORNE ARMY	3	1	1
1st AMPHIBIOUS ARMY	3	1	2
1st POLISH ARMY	5	2	2
2nd POLISH ARMY	4	2	2
3rd RUMANIAN ARMY	4	1	2

19. LÄHDETEOKSIA

Suurin osa tämän ohjelman tekemisessä käytetyistä tosiasiatiedoista on saatu seuraavista lähteistä:

Kenraali Sir John Hackett & alii, The Third World War
Kenraali Sir John Hackett & alii, The Untold Story of the Third World War
J.F. Dunningan, How to Make War
The Balance of Military Power
R. Bonds (toim.), American War Power
R. Bonds (toim.), Soviet War Power
Soviet Military Power, julk. USA Department of Defense
World Armaments and Disarmament Yearbook, julk. SIPRI
Janes Annuals
Chemical Effects, julk. HMSO
Nuclear Effects, julk. HMSO
NATO:n tiedotusjulkaisuja
Neuvostoliiton suurlähetystön tiedotusjulkaisuja
Yhdysvaltain suurlähetystön tiedotusjulkaisuja
Sanity, julk. CND

